

PENGEMBANGAN MODEL PENGELOLAAN KULIAH BERSAMA RUMPUN MATA KULIAH SAMA PADA KARAKTERISTIK LEMBAGA PENYELENGGARA BERBEDA

Yerry Soepriyanto, Henry Praherdhiono, Eka Pramono Adi

Universitas Negeri Malang

Email: yerry@tep.ac.id, henry@tep.ac.id, eka@tep.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan model pengelolaan kuliah bersama antara dua perguruan tinggi dengan karakteristik yang berbeda tetapi memiliki rumpun mata kuliah yang sama. Metodologi yang digunakan adalah model pengembangan desain pembelajaran berbasis web, Hasil pengembangan adalah produk berupa pembelajaran blended berbasis web dengan platform open source, panduan standar operasional prosedur bagi administrator server, mahasiswa pada saat mengikuti perkuliahan dan dosen sebagai pembina mata kuliah.

Kata-kata kunci: *pengelolaan kuliah bersama, karakteristik lembaga berbeda, rumpun mata kuliah sama, desain pembelajaran berbasis web*

Kegiatan Pembelajaran yang dilakukan oleh penyelenggara pendidikan, dimungkinkan memiliki rumpun keilmuan yang sama. Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang memiliki mata kuliah Jaringan Komputer, begitu pula STT STIKMA Internasional Malang memiliki mata kuliah Jaringan Komputer. Sehingga pengayaan materi pembelajaran dapat ditingkatkan dengan pengelolaan pembelajaran secara bersama.

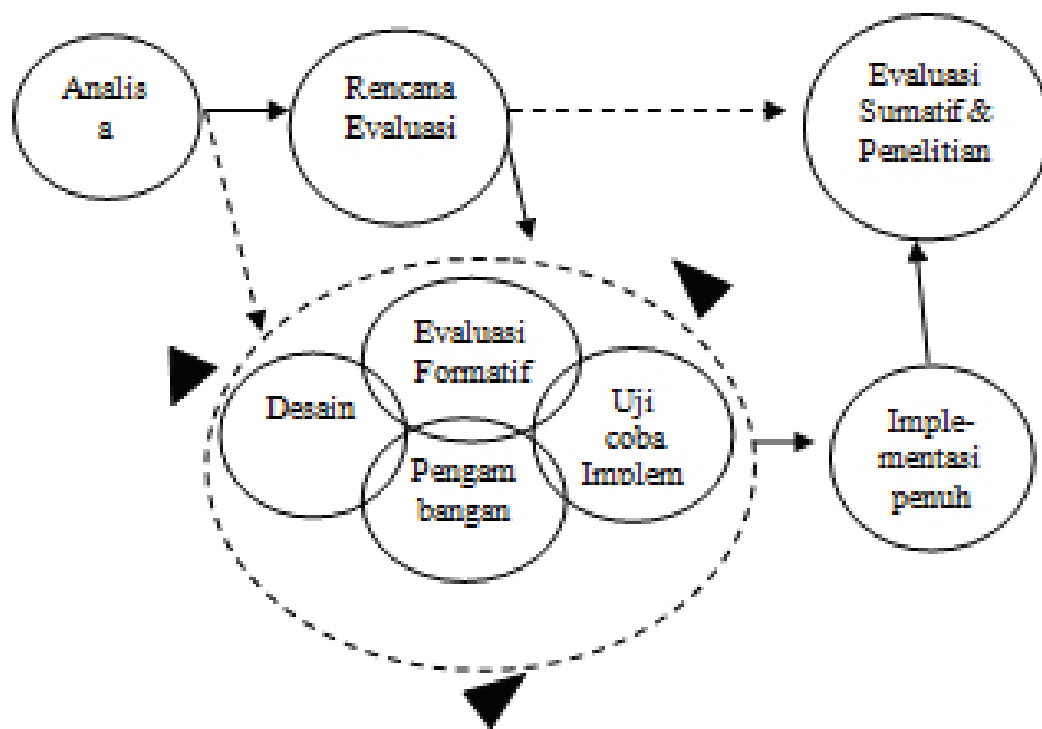
Konsep dalam pengembangan pembelajaran digunakan model *blended*. Model dianggap memberikan solusi alam pengembangan pembelajaran pada institusi yang masih menerapkan pembelajaran non *on-line* sebagai tolok ukur aktivitas. Secara konsep, pengembangan didasarkan pada model-model pembelajaran menurut Srisakdi (2006), dalam buku Pedoman Pengembangan Bahan ajar Berbasis Web terbitan Departemen Pendidikan Nasional, membagi model pembelajaran secara umum menjadi 4 kelompok: Traditional, Web

facilitated, Blended dan Online learning. Sehingga secara teknis pengembangan pembelajaran model *blended*, merupakan kombinasi model pembelajaran yang menggunakan beberapa model perkuliahan yang dilakukan dalam konteks *on-line* dan *off-line*.

METODE

Adapun metode pengembangannya adalah : tahapan perancangan model pengembangan matakuliah bersama yang didesain dengan Pembelajaran *Blended* Berbasis Web, Tahapan Pengembangan, analisa, perancangan evaluasi, desain model pembelajaran, pengembangan program pemetaan materi, pengembangan material objek pembelajaran, pengembangan panduan

Untuk tahap perancangan model pengembangan yang digunakan adalah Model Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Web (Geyle dan Rasmussen, 2006).



Model pengembangan ini dapat diuraikan sebagai sebuah kegiatan yang dimulai dari kegiatan analisa yang kemudian dilanjutkan dengan perencanaan evaluasi. Proses analisa tergambar berdampak pada proses desain saja dan tidak mempengaruhi desain bertautan secara menyeluruh. Proses analisa dan desain bukan merupakan proses berurutan namun proses analisa memberikan pengaruh terhadap proses desain. Namun demikian proses-proses yang berada pada lingkungan desain bertautan tidak terpengaruh secara langsung.

Pengembangan berikutnya adalah memasuki wilayah desain berurutan. Desain berurutan merupakan sebuah kegiatan yang terpola dalam model proses melingkar yang saling bertautan. Kegiatan satu dengan yang lainnya merupakan sebuah rangkaian yang saling mempengaruhi. Didalam desain yang

bertautan tersebut terdapat beberapa tahapan dan proses antara lain:

1. Perencanaan aktivitas,
2. Proses Desain
3. Proses Pengembangan,

Tahap Implementasi. Tahap implementasi terdiri dari proses yang berada pada desain bertautan dan diluarnya. Namun proses ini dikategorikan dalam satu kegiatan yaitu implementasi produk. Proses tersebut adalah: Uji coba implementasi, Implementasi Penuh, Sumatif dan Penelitian.

Tahap analisa. Terdiri dari analisa audiens, teknologi, situasi, objektif, dan media.

Tahap perancangan evaluasi. Evaluasi dilakukan terhadap Desain Pembelajaran Berbasis Web.

Tahap desain model pembelajaran. Termasuk di dalamnya desain hardware, software, interaksi, dan bahan ajar.

Tahap desain bahan ajar. Kumpulan bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar harus dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan disampaikan ke mahasiswa dalam format teks elektronik.

Tahap pengembangan program pemetaan materi. proses memetakan komponen - komponen dalam bahan ajar berbasis web dan strategi/prosedur yang akan digunakan bersama bahan-bahan tersebut untuk mencapai kompetensi belajar yang diharapkan.

Tahap pengembangan material objek pembelajaran. serangkaian materi dan informasi bidang ilmu berbentuk elektronik atau digital yang tertata dan terorganisasi dalam struktur atau alur tertentu berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran (kompetensi) yang akan dicapai

Tahap pengembangan panduan. Panduan tentang pelaksanaan pembelajaran.

HASIL

Hasil analisis pebelajar diperoleh bahwa mahasiswa memiliki literasi tentang komputer dan pengetahuan tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Hasil analisis teknologi dan media pembelajaran diperoleh bahwa teknologi jaringan Intranet dan Internet antara kedua lembaga tersebut sudah ada, hanya belum termanfaatkan secara optimal untuk tujuan pembelajaran.

Hasil rancangan evaluasi diperoleh instrument quizioner untuk mendapatkan gambaran mengenai keefektifan, keefisienan dan kemenarikan terhadap konten dan proses pembelajarannya.

Hasil desain prosedur perkuliahan adalah

dikembangkannya prosedur perkuliahan dengan karakteristik tatap muka dan prosedur perkuliahan *on-line* berbasis web.

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis tersebut diatas diperoleh gambaran mengenai kesiapan administrator server, dosen pembina matakuliah, mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Untuk media pengelolaan bersamanya telah disiapkan melalui pembelajaran berbasis web. Untuk konten pembelajaran berupa dokumen-dokumen materi perkuliahan, panduan praktikum, latihan-latihan telah dipersiapkan. Begitu pula fasilitas-fasilitas yang diperlukan baik itu forum komunitas maupun forum diskusi. Sedangkan untuk pelaksanaan pembelajaran diperlukan modul-modul panduan yang berisi prosedur-prosedur untuk mengikuti perkuliahan. Modul-modul panduan yang digunakan telah dibuat, baik itu panduan untuk administrator server, dosen pembina mata kuliah, maupun mahasiswa.

SIMPULAN

Produk Pengembangan pembelajaran *blended* berbasis web pada matakuliah Jaringan Komputer S-1 jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang dan STT STIKMA Internasional Malang berupa. komponen pembelajaran yang meliputi web berteknologi *Content and Learning Management System*, panduan pemanfaatan perangkat pembelajaran model *blended* yang ditujukan kepada administrator server, dosen Pembina mata kuliah dan mahasiswa. Sedangkan produk komponen pendukung pembelajarannya

berupa fasilitas-fasilitas yang terdapat pada sistem, diantaranya yaitu fasilitas pengumuman, penyediaan dokumen untuk mengikuti perkuliahan, latihan-latihan, tugas-tugas, forum yang dibangun oleh anggota perkuliahan dan forum diskusi antara mahasiswa dan dosen, serta pembentukan kelompok-kelompok untuk melakukan diskusi, penyelesaian atas tugas.

SARAN

Biaya pengembangan infrastruktur, operasional dan perawatan yang tidak sedikit, menjadikan institusi yang menjalankan model ini perlu mempertimbangkan aspek pendanaan. Akan tetapi keuntungan yang diperoleh lebih besar lagi apabila ditinjau dari institusi, staf pengajar, pengelola. Karena model ini dapat meningkatkan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Perlu adanya identifikasi sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dan integritas yang tinggi untuk menangani perawatan perangkat-perangkat yg diperlukan untuk pembelajaran, termasuk dosen-dosen yang akan membina matakuliah dengan model tersebut.

Perlu adanya Analisis untuk mengetahui sejauh mana kesiapan mahasiswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tentunya perlu dilakukan serangkaian upaya untuk mengkondisikan agar mahasiswa siap berpartisipasi secara aktif dalam sistim pengajaran yang baru tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

Alatas, dan Pannen, P. 2005. *Instructional Design and program Mopping*.

Jakarta: SEAMOLEC.

Arikunto, Suharsimi dan Jabar, Cepi S.A. 2007. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis bagi Praktisi Pendidikan*. Elektronika kedua. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Chuo, T.B. 2005. *Interactive E-Learning Activities to Engage Learners: A Simple Classification*. Paper presented at the World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications.

Davidson, Geyle dan Karen, Rasmussen. 2006. *Web-Based Learning Design, Implementation dan Evaluation*. New Jersey: Pearson Education Ltd.

Lee, William W. dan Diana, L. Owens. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. Edisi kedua. San Francisco: Peffieer.

Moore, Gery W. 1983. *Developing and Evaluating Educational Research*. Boston Toroto: Litle Brown and Company.

Oliver, R. Et Herrington, J. 2001. *Teaching and learning online: A beginner's guide to elearning and e-teaching in higher education*. Mt Lawley, WA: Edith Cowan University.

Oliver, R. 2001. *Learning objects: supporting flexible delivery of flexible learnin*". In (G. Kennedy, M. Keppell, C. McNaught & T. Petrovic (Eds.) Meeting at the crossroads: Proceedings of ASCILITE 2001, (pp 453-460). Melbourne: The University of

- Melbourne.
- Pannen, P. 2005. *Pengembangan E-Learning: Antara Mitos dan Kenyataan*. SEAMOLEC: Jakarta.
- Purbohadi, Dwijoko. 2006. *Pengaruh penggunaan cms dengan model belajar aktif dalam rangka meningkatkan prestasi studi pada mata kuliah teknik kendali dasar*. Makalah Seminar Nasional TIK. Jurusan teknik elektro, fakultas teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Santoso. 2005. *E-learning: Belajar Kapan Saja, Dimana Saja*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Suyanto. 2005. *Mengenal E-Learning*. <http://www.asep-hs.web.uQm.ac.id>
- Seels, Barbara B. dan Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasan*. Jakarta: Association for Education Communications and Technology dengan Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia.
- Sudijono, Anas. 2000. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Elektronika Kesepuluh. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 1998. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tayibnapis, Farida Y. 2008. *Evaluasi Program dan Instrumen Evaluasi untuk Program Pendidikan dan Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Witey, D. A. 2000. "Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy". In D. A. Wiley (Ed.), *The instructional use of learning objects*. Bloomington, IN: Association for Educational